

Rechenrallys

Die folgenden Blätter enthalten jeweils eine Rechenrally. Jedes Blatt ist ein in sich abgeschlossenes Spiel. Sinn des Spieles ist es, als erster das Feld „Ziel“ zu erreichen. Das Spiel eignet sich am besten für zwei Spieler. Aber auch mit bis zu vier Spielern sollte es noch gehen.

Zum Spielen benötigt man:

- Den Ausdruck eines Spielplanes (Blattes)
- Einen Würfel
- Spielfiguren (z. B. aus einem „Mensch ärgere dich nicht“-Spiel – oder auch Erbsen und Bohnen)

Gespielt wird wie folgt:

Die Spieler wählen eine Spielfigur aus. Alle Spielfiguren werden auf das Feld „Start“ gestellt. Gewürfelt wird in Reihenfolge des Alters. Der Jüngste fängt an. Danach kommt der zweitjüngste und so weiter. Der Spieler rückt um die gewürfelte Anzahl Felder vor. Er muss dabei die Pfeile auf dem Spielfeld beachten. Dann muss er die Aufgabe von dem Feld vorlesen, auf dem seine Spielfigur nun steht. Er muss dann auch die Lösung nennen. Ist die Lösung richtig, darf der Spieler stehen bleiben. Ist sie falsch, muss er wieder drei Felder zurück. Kommt der Spieler auf ein „Frage!“-Feld, so wird die Rechenaufgabe von dem Mitspieler gestellt, der als nächster würfeln darf. Die gestellte Aufgabe muss auch aus dem üblichen Rechenbereich sein. Wenn zurück gegangen wurde, muss die Aufgabe auf dem dann neuen Feld nicht mehr gerechnet werden. Nach dem Spielzug kommt der nächste Spieler dran. Die Spieler wechseln sich ab, bis der erste Spieler das Feld „Ziel“ erreicht hat. Das Spiel ist damit beendet.

Für das Erreichen des Zieles gibt es zwei Möglichkeiten:

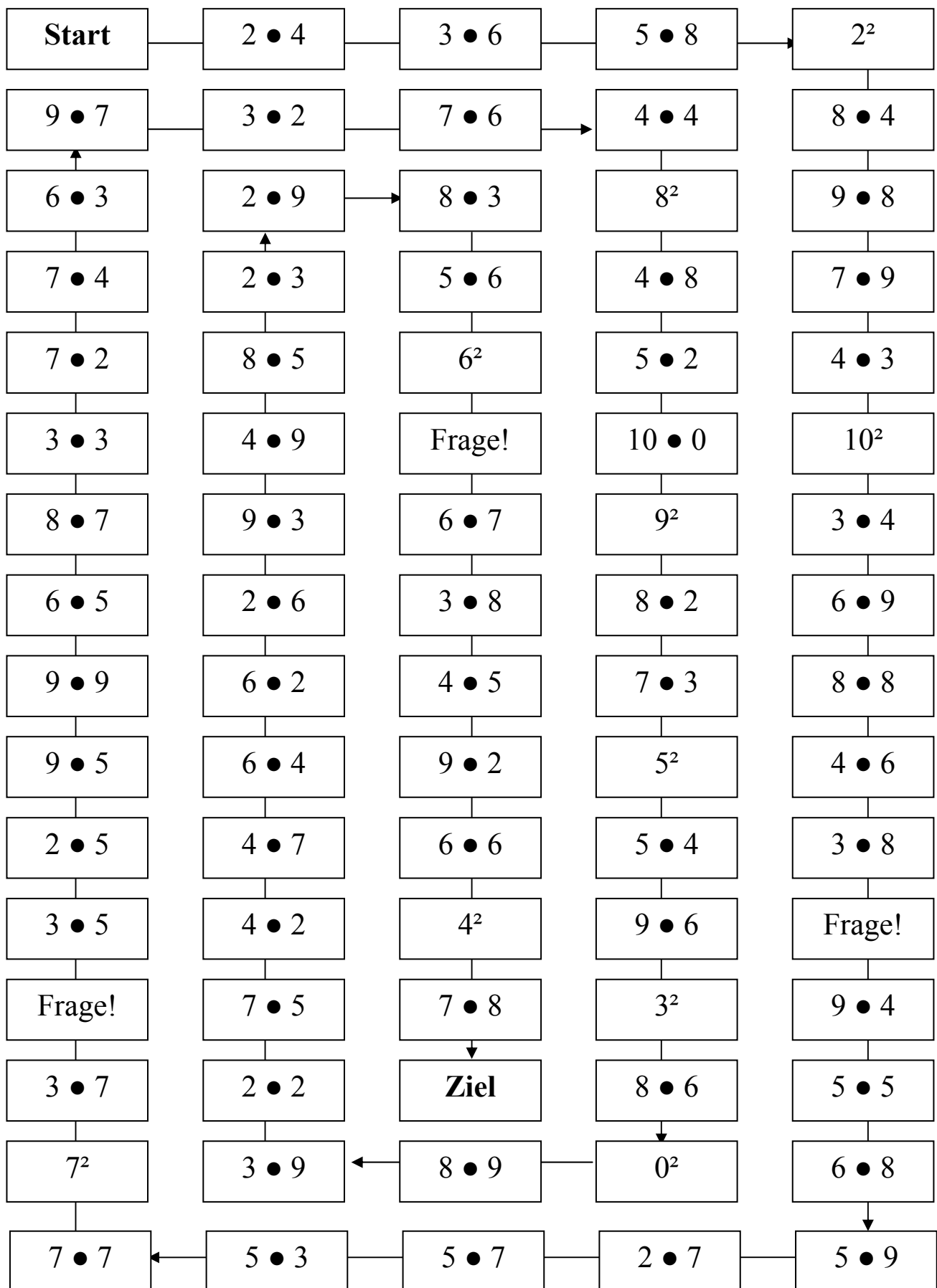
1. Die gewürfelte Anzahl muss genau dem Abstand zum Feld „Ziel“ entsprechen. Sonst darf der Spieler nicht vorrücken. Beispiel: der Spieler ist noch 4 Felder vom Ziel entfernt. Würfelt er eine 4, darf er vorrücken und hat gewonnen. Bei einer 5 oder 6 darf er nicht vorrücken und der nächste Spieler kommt dran.
2. Die gewürfelte Anzahl muss mindestens dem Abstand zum Feld „Ziel“ entsprechen. Ist sie gleich oder größer, darf der Spieler zum Feld „Ziel“ vorrücken und hat gewonnen. Beispiel: der Spieler ist noch 4 Felder vom Ziel entfernt. Würfelt er eine 4, 5 oder 6 darf er vorrücken und hat gewonnen.

So, und nun viel Spaß beim Spiel. Anregungen und Kommentare würden mich sehr interessieren. Sendet sie bitte einfach an rgerhards@adiscon.com. Weitere Infos und anderes Material gibt es unter <http://www.gerhards.net> – ich freue mich immer über Besucher!

Ihr Rainer Gerhards

Das Kleingedruckte: Die Rechenrallys sind urheberrechtlich geschützt. Copyright © 2006 von Rainer Gerhards. Jedwede Verwendung auf fremden Webseiten, Zeitschriften, Büchern und anderen Medien bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Autors. Die Verwendung und Weitergabe im Nicht-Kommerziellen Bereich sowie innerhalb der Schule ist ausdrücklich gewünscht und genehmigt. Für diese Zwecke bedarf es keiner gesonderten Genehmigung.

Rechenrally „kleines 1 mal 1 mit Quadraten“



Rechenrally „kleines 1 mal 1“

